SUC-SESSION

DAS SPECTRUM - MAGAZIN

mit "SCENE+" Diskette

Mal sehen, wenn man alles bei einer Spectrum-Show trifft...

Ausgabe 04
[186]
Juli/August 2001

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis/Impressum	2	*Mitgliederliste*	12
SCENE+ Inhaltverzeichnis	3	*Hardware-Ecke*	14
Vorwort	4	*Future Shocks II*	16
Leserbriefe	5	*Spectrumania in Aidlingen*	18
News inKürze	9	*Tips + Tricks*	20
Spectrology in Wittenberg	10	*SINTECH-Verkaufsliste*	24
Stars im Internet	11	*Die Scene pünktlich*	99

Last Minute Nachrichten

Als besonderes Feature erwartet euch im nächsten Heft eine Liste aller ehemaligen Spectrum-Software-Hersteller, die Ihre Software freigegeben haben und auf der Scene sollte Abadia del Crimen zu bewundern sein. Ich hoffe wir sehen uns auf einem der nächsten Spectrum-Treffen.

Impressum

Der Spectrum-User-Club, vormals bekannt als Spectrum-User-Club Wuppertal, ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands, der ASC der einzige Spectrum-Club Österreichs. Seit 1998 werden die Club-Magazine SUC-SESSION und SCENE+ zusammen an alle Clubmitglieder versendet. Sie werden gestaltet aus Beiträgen der Redaktion wie auch der Leser. Alle Leser sind dazu aufgerufen, ihre Berichte als Textfile auf Kassette, +D, Opus, MB02 oder MS-DOS (Word oder reines Textfile) bzw. handschriftlich, per e-mail oder ausgedruckt auf Papier einzusenden.

Redaktion SUC	: Thomas Eberle, Gastäckerstr. 23, D-70794 Filderstadt Telefon: 0711/775033
Redaktion ASC	: Leszek Chmielewski Daniel, Prager Str. 92/11/12, A-1210 Wien Telefon: 0043-(0)1/2723463
Druck und Heftung	: Lichtpauserei Lacerda, Filderstadt
Erscheinungsweise	: 2-monatlich mit Diskette oder Kassette
Internet	: SUC: http://www.sintech.online.de, e-mail: sintech@online.de ASC: http://www.lcd-one.da.ru, e-mail: lcd@chello.at

Wie wird man Mitglied

Die Mitgliedschaft ist grundsätzlich kostenfrei, aber die Hauptleistung der Clubs, die Magazine SUC-SESSION und SCENE+ kosten zusammen DM 10,00 pro Ausgabe oder im Abo 6 Ausgaben für 50,00 DM. Wer die Kassettenausgabe beziehen will, muss einen Zuschlag von 1,00 DM/Ausgabe bezahlen. Einfache Überweisung auf Konto-Nr. 3205069, BLZ 38070724 Deutsche Bank 24 unter dem Zusatz "SUC" genügt. Bitte auf der Überweisung möglichst die volle Adresse angeben.

Inhaltsverzeichnis SCENE+ 44 2001 by LCD

Editorial/Vorwort
Das kann mir keiner nehmen, ich rede hier und alle hören zu, bzw. lesen das...

Pictures 1-6
Mit BMP2SCR 1.73 konvertierte Meisterwerke in Farbe. Nutzung in eigenen Programmen und Demos ist erlaubt und zulässig. Komisch, BMP2SCR existiert schon seit über einem Jahr, und dennoch habe ich nichts von Euch bekommen, nutzt ihr das Produkt denn überhaupt?

Aspar GP Master

Wer bremst, verliert... Was bei Autorennen gilt, kann man auch auf Motorräder übertragen. In diesem Spiel darf man seine Machine so richtig ausfahren ohne angst zu haben daß die Polizei mit Laserpistolen Jagd auf einen macht. Das Ziel des Spiels ist es das Ziel zu erreichen, möglichst früher als die Anderen Mitstreiter. Steuerung: Q,A,O,P, Space=Bremse.

Magic Dice
Würfel, Würfel, Würfel überall, aaaargh!!! Hier muß man sich ale Mathegenie erweisen und zum abbauen der Würfel folgende Regeln beachten: 3 Würfel mit gleicher Augenzahl, aber nur horizontal, vertikal oder horizontal 3 aufeinanderfolgende Augenzahlen auf den Würfeln (z.B. 3,4,5), es dürfen aber auch mehr sein. Bin gespannt ob es Jemanden gelingt das Spiel zu schaffen. Steuerung: O,P,A (oder statt OPA kann auch jede andere Steuerungsart gewählt werden)

Magic Fields
Wieder ein Denkspiel. Der Computer setzt seine Kreuze aus Punkten, der Spieler muß dasselbe machen um jedes der Felder unter Zeitdruck zu säubern. Klingt einfach? Für Programmierer: Das setzen der Kreuze erfolgt nach XOR-Regeln. Ich habe mal "Reverse Side" vor Jahren für den SAM programmiert, das hatte dieselben Regeln, nur ohne Zeitdruck. Steuerung: Q,A,O,P,Sp, M=Kempston Maus, N=Keys, H=Pause.

After the War 1 und 2
Das Spiel erfordert nur eins: Gewaltbereitschaft! Töte alles was sich bewegt, und falls es sich nich bewegt, töte es trotzdem! Es spielt irgendwo wo Freiheitsstatuen umfallen, in einer Zeit nach dem Krieg, details sind unwichtig,

hauptsache man reißt den Mutanten den Arsch auf!!! Der Endgegner scheint Ivan der Schreckliche zu sein, eigentlich ein netter Typ, aber nach jedem Krieg ist er irgendwie mies drauf... Im Spiel 2 muß man sich in einer Machinenfestung der Roboter erwehren.

First Association 128
Die ersten Teile des Projektes, die ausschließlich auf 128K Machinen laufen.

Armageddon 128 Anim
Delta Animation. Ich habe im Internet ein MPG Video gefunden, welches ich etwas zusammengeschnitten habe um einen Kometeneinschlag zu zeigen, leider ging der Speicher des Spectrums selbst mit Delta compression eher zur neige, so daß es nur wenige Sekunden sind. Das Ruckeln an bestimmten Punkten ist nur deswegen weil das umschalten der Bänke in Basic passiert.

Scenex 1,2
Index aller Scene+ Ausgaben bis Ausgabe 45. Da ich ja vorhabe eine Website mit Scene+ zu launchen, kann sich jeder die übersicht jetzt schon verschaffen. Achtung!!! Nur wenn genug Interessenten für S+ als TAP sich bei mir melden, wird die Site eröffnet, ansonsten mache ich mir die Mühe erst gar nicht.

Vorwort

(English readers please read at the bottom of the page)

Liebe Leser,

Feedback ist so ein Thema, vor allem in den Sommermonaten. Da war ich auf einem Seminar für Führungskräfte, im Hauptberuf bin ich Abteilungsleiter in einem mittelständischen Betrieb. Auch hier hört man wie wichtig es ist, seinen Mitarbeitern ein Feedback zu geben, Lob oder konstruktive Kritik, eben ein Hinweis, ob der eingeschlagene Weg der richtige ist. Sitze ich zuhause vor dem PC oder Specci bin ich wieder der Untergebene, arbeite für den Spectrum und würde mich auch über ein Feedback meiner Chefs, meiner Leser freuen. Ach, würden diese vielleicht auch solche Seminare besuchen, vielleicht würden sie es ja mehr verstehen. Auf der anderen Seite sollte sich jeder mal in meine Lage versetzen. Ich opfere einige Tage für die Zeitschrift, ich könnte diese ja auch nur für mich machen. Aber nein, ich mache sie für die Allgemeinheit, nicht für Geld, schon gar nicht aus Langeweile, sondern für den Spectrum. Ein Feedback wäre schon angebracht, z.B. sind unsere Rubriken wie „Stars im Internet" überhaupt gewünscht, schliesslich spricht dies ja auf jeden Fall mehr die Doppeluser an. Oder die Hardware-Ecke, die ja mehr für Bastler ist. Bastelt überhaupt noch jemand? Wenn ihr alle schweigt, denke ich es interessiert niemand und wenn dem nicht so ist, dann meldet euch doch wenigstens 1 x im Jahr, das kann doch nicht zuviel verlangt sein.

Leszek, unserem Macher der Heft-Diskette/Kassette geht es nicht besser. Ist die Scene überhaupt beim Grossteil der User beliebt, oder sollte man Heft und Diskette wieder getrennt anbieten? Sind die Spiele ok, sollte man die Bilder weglassen, liest jemand sein Vorwort auf der Diskette. All diese Fragen quälen unseren Leszek und ganz aktuell auch die Frage : „Interessiert sich jemand dafür, die Scene zukünftig im Tap-Format für Emulatoren zu bekommen?".

Nun, der Sommer ist noch nicht vorbei, aber ich hoffe trotzdem auf eine Postlawine oder besucht doch eines der nächsten Spectrum-Treffen, die ich euch ganz besonders ans Herz legen will. Den, was wäre unser Computer ohne das kleine bisschen persönliche drumherum? Wahrscheinlich ein PC, oder?

Nehmt dieses Vorwort zum Anlass, uns ein paar Zeilen zu aktuellen Themen oder ganz allgemein zu schreiben. Ein kleines Diskussionsthema habe ich hier gleich parat: Wir planen entweder die Suc-Session in zwei Versionen, sprich Englisch und Deutsch, oder aber nur noch in Englisch. Das wurde zwar schon mal diskutiert aber aus aktuellem Anlass müssen wir das wieder zur Diskussion stellen. Im Verhältnis geben uns unsere ausländischen Leser viel mehr Feedback als die deutschsprachigen und wir wollen ein Club der Aktiven sein und diese unterstützen. Sollten wir zwei Versionen machen, wer wäre bereit uns bei der englischsprachigen Version zu unterstützen?

Denkt darüber nach

Euer *Thomas*

Here is a shorter Version of the Editorial in English:

Dear Readers,

Feedback is a very important thing I learnt. You have to give Feedback to people to show them if they are on the right path or not. I didn´t get a lot of Feedback in the past month and so I wonder, if the people are still interested in what we are writing. Are our new sections welcome, are there still enough people who wants our Hardware-section? I can´t know it if there is no Feedback.

Also our LCD, maker of the SCENE Disk/Tapemag is missing Feedback. Do you still want the pictures? Are there enough games (or too much games)? And a very important

question now "Is anybody interested in the new option to choose .Tap-version for PC-Emulators on disk?".
Please give us a Feedback and also what you think about this: We plan to release whether a German and an English issue of our mag or only an English issue for future. What do you think about this and is there anybody who will help with the English issue? The reason we plan to do this is, there aren´t much English mags left so we want to help here also and make a bridge between English and German users.

Please think about.

Yours *Thomas*

Leserbriefe

Im Sommer ist es immer etwas ruhiger. Damit wir aber wieder regelmässiger erscheinen können, brauchen wir eure Mithilfe, z.B. auch bei den Leserbriefen. Fragen und Antworten sind immer willkommen:

Hallo Herr Eberle,
ich hoffe ich nerve Sie nicht. Aber ich habe noch eine Frage zum Spectrum+. Das Fernsehbild ist nicht mittig. Gibt es eine Möglichkeit am Spectrum die Lage des Fernsehbildes in der Horizontalen zu ändern?
Vielen Dank für eine Antwort.
Viele Grüße
Knut Haase

Hallo Herr Haase, wir brauchen das Feedback unserer Leser, sonst existiert unser Magazin gar nicht. Insofern kann eine Frage überhaupt nicht nerven. Ihre Frage wiederum deutet auf ein ungelöstes Problem hin. Es ist wirklich so, dass kaum ein Specci ein mittiges Bild hat. Woran das liegt ist auch in unserem Experten-Team ein ungelöstes Rätsel. Vielleicht weiss aber einer unserer Leser weiter?
Im übrigen möchte ich Ihnen und auch den anderen Lesern gerne das „Du" anbieten, in unserer Gemeinschaft ja was ganz normales.

Gerd Blum ist Neumitglied und hat genug von Kassetten:
Hallo Thomas (ist das du bei euch nicht üblich?-dann Entschuldigung, aber so per mail weiss man ja nie, wer am anderen ende sitzt... :-) Die Scene auf Kassette wäre mir am liebsten, bin aber interessiert an einem Diskettensystem!? hoffe dazu über unseren Club die entsprechenden Infos zu bekommen!????
Liebe Grüsse Gerd

Alles klar, erstmal also auf Kassette. Duzen ist schon ok von meiner Seite, bei neuen Mitgliedern weiss ich es halt oft noch nicht. Zur Info bezüglich Disketten-system: Einzig noch hergestellt wird eigentlich das MB02 . Schau mal z.B. unter
http://www.sintech-shop.de/mb02.htm

Pierre Kavanagh hat Kontakt mit uns aufgenommen:
OK bin Interessiert für das Probeheft des Spectrum-Clubs. einerseits habe ich mit den Sinclairs in den Jahren 81 ... Compu-tern gelernt. Zuerst ZX-81, Dann Spectrum und am Schluss QL den ich gar professionel in meinem Ingenieur-Büro eingesetzt hatte (Quill und Abacus !). Dies bevor ich auf Apple umstieg (vom II+ über IIgs, Mac+, SE, IIcx .... bis Heute der G4 der jetzt neben mir surrt !).
Beiliegend ein Bild meines umgebauten ZX-81 Jahrgang 82 der immer noch tadellos läuft !! Ein und Ausgänge (hinten auf Klemmenleiste) der Bits, Wollte mal eine Eisenbahnanlage HO damit steuern ! :-)
Den QL, den ich immer wieder zum Plausch benutze war wirklich ein top Computer und ca 10 Jahre seiner Zeit voraus !!

Von Zeit zur Zeit packt es mich (wenn ich ein bisschen Zeit habe) und ich muss wieder ein Spiel in den Spectrum laden zum Entspannen. „DunDarach" ist jetzt momentan dran :-) (habe einen Spectrum 48K, den + (mit jetzt defekter Tastatur, hoffentlich nicht mehr lange !!) und einen +2 (der bereits Amstrad auf den Bildschirm druckt). Voila, das wärs fürs Erste. Ich nehme an, wir werden wieder voneinander hören. Bis Dahin,Beste Grüsse

Pierre

Hallo Pierre,
danke für die Kurze Ausführung zu Deiner Hobby-Tätigkeit. Ich denke viele Lesern haben eine ähnliche Geschichte wie Deine, es wäre schön von noch mehr Usern darüber zu hören. Ich hoffe unser Probeheft überzeugt Dich und Du gehörst bald zu unserer Gemeinschaft.

Knut hat ein weiteres Problem mit dem Specci:

Hallo Thomas, vielen Dank für die schnelle Hilfe. Ich habe heute die neue Tastaturfolie eingebaut. Nachdem ich das Gerät wieder zusammengeschraubt habe, ließ ich es probelaufen. Es lief 100% korrekt! Ich betreibe den Spectrum+ mit einem Interface 1. Als ich dann das bei Dir gekaufte Joystickinterface (RAM Turbo) ansteckte, war das gleiche Problem wieder da (keine Großbuchstaben bei „M" und „B"). Nachdem was ich über das Joystickinterface im Internet gelesen habe, verfügt dieses über eine eigene Intelligenz (ROM). Vielleicht liegt es daran. Du brauchst mir jetzt kein neues schicken! Ich betreibe es bei meinem alten Spectrum um zu spielen. Aber vielleicht ist es eine Anmerkung in Eurer Clubzeitschrift wert.

Dieses finde ich total klasse. Es freut mich sehr, daß sich jemand um dieses Kulturerbe (das meine ich ernst!) kümmert. Viel könnt Ihr dabei nicht verdienen. Das ehrt Euch zusätzlich.

Aber eine Frage habe ich noch. Wie lädt man Eure Cassette. Bis über das Intro (Superklasse!!) bin ich nicht hinaus gekommen. Das letzte was ich sah, war eine Person (wer ist das?). Danach hörte ich zwar noch den Cassettenrekorder, aber der Spectrum hielt an. Ich habe etliche Lautstärkeeinstellungen ausprobiert. Daran kann es nicht liegen.

Vielen Dank nochmal und

viele Grüße

Knut

Hallo Knut,
bitte nach dem Laden des ersten Teils der Kassette (bei Start der SCENE - Animation) kurz Pause drücken. Die Anmation kann durch drücken der Leertaste abgekürzt werden. Es erscheint das besagte Bild (ist übrigens unser LCD, Leszek Chmielewski Daniel) und dann kann man auch die Kassette wieder laufen lassen.
Mit dem RAM-Turbo liegst Du wohl richtig, eindeutig liegt da zumindest der Fehler. Sehr ärgerlich, das habe ich natürlich nicht getestet. Vielleicht kennt einer unserer Leser das Hardware-Problem?

Eine E-Mail erreichte uns aus Russland:
Dear friend! I am engaged in platform Sincair (ZX-Spectrum) already during 11 years. For this time at me the set software maintenance of a different direction has collected. The long period of dense dialogue with this platform also has not

passed by programming. I have operating time in the field of breaking programs, a spelling of games, Alterations and translations. We with friends have organized the group, there is a set of software issued by our group. We let out computer magazine under name RUSH. It is issued already two releases. The third prepares for an output(exit). The edition is devoted to platforms Spectrum, Amiga. I search dense cooperation with friends from foreign countries. If you have desire to look for our works I can send.
Very much I hope to receive the answer. And also I hope for fruitful cooperation and other dialogue.
Yours faithfully Reptile!
My E-mail: nova@cn.relc.com.ua

Dear Reptile,
Thanks for your e-mail. We are very interested in your activities and will keep you informed about ours. As we plan to do some alterations on Russian games, especially on the disc format, you can maybe help us a lot. LCD will contact you soon.

Im Magazin Alchnews erschien ein Artikel über den deutschen Bruder des Z88, den Linx-PC. Andy hätte gerne gewusst, ob es unter uns User mit noch mehr Informationen gibt. Der Rechner wurde Anfang der 90er von RHISC Computer GmbH in Düsseldorf verkauft.

Harald Lack schickte uns eindeutig den Mega-Brief des Sommers:
Hallo Thomas!
Heute will ich mich nach langer Zeit einmal wieder an Dich persönlich wenden, denn es gibt einige Sachen mitzuteilen. Im Vorwort unserer Clubzeitung hast Du die User immer wieder aufgerufen, Feedback zu verschiedenen Themen zu geben. Leider bisher Deinen Ausführungen nach mit wenig Erfolg. Auch ich muss mich hier an der Nase nehmen. Ich lese zwar jede Ausgabe unserer Zeitung vollständig durch und nehme mir auch immer wieder einmal vor, auf den einen oder anderen Artikeln bzw. Beitrag zu antworten, aber meist bleibe ich bei den Adventurelösungen hängen, die ich gerade auf dem Tisch habe. Jetzt aber einmal ein paar Worte zu verschiedenen von Dir angesprochenen Themen.
Gut finde ich natürlich Eure Bemühungen verschiedene Aktionen auf die Beine zu stellen oder zu unterstützen. Euer unermüdlicher Einsatz bei verschiedenen Treffen ist in meinen Augen schon fast mit einem Hang zur Selbstaufopferung verbunden. Bitte behaltet diesen Enthusiasmus weiterhin bei. Sehr gut gefällt mir auch die neue Schrift des Infos. Ich kann sie jedenfalls besser lesen als bisher und das trägt auch mehr dazu bei, dass man das Info richtig durcharbeitet. Mit Freude und Erleichterung habe ich auch davon gelesen, dass eine neue Begeisterung für den Spectrum losbricht und Du in den vergangenen Monaten einige Spectrums verkaufen konntest. Das lässt auch für den Club und den Weiterbestand der Spectrumgemeinde hoffen. Denn die Leute, die sich in der heutigen Zeit einen realen Spectrum nach Hause holen sind sehr wohl zu den Freaks zu rechnen. Sicher sind auch ein paar Sammler nostalgischer Maschinen dabei, aber ich denke bei einigen kommt es zu einem Trend „Back to the roots". In der heutigen Zeit, in der man die angebotenen Super-PC´s und Konsolen sowieso nicht mehr beherrschen kann, macht es oft Sinn, sich einen kleinen aber feinen Computer zu nehmen und in die Tiefen der Programmierung vorzustossen. Auch ich, der ich mich in der Vergangenheit hauptsächlich mit Adventurelösungen beschäftigt habe, will in Zukunft wieder ein bisschen mehr in die Programmiererei einsteigen und auch im Info ein paar kleine Artikel dazu veröffentlichen. Lass Dich also überraschen.
Nun möchte ich noch ein paar Worte zum Thema Kassettenuser verlieren. Wie Du ja weißt, bin ich fast ausschliesslicher Benutzer der Kassette als Speichermedium. Ich habe zwar noch ein Viscount Floppy Laufwerk (ziemlicher Exote) aber meist läuft

alles über die gewohnte Kassette. Das macht auch insoweit Sinn, da mein Mitstreiter Hubert auch nur ein Kassettenlaufwerk hat. Aus diesem Grunde sehe ich auch wenig Sinn darin, auf einen anderen Laufwerkstyp umzusteigen, da ich für mein Diskettenlaufwerk schon eine ganze Menge an Datenträgern angehäuft habe. Ich finde es deshalb verständlich, den Preis für die Kassettenversion unseres Clubmagazins ein klein wenig gegenüber der Diskettenversion anzuheben. Kostet doch eine Diskette heute deutlich weniger als eine Kassette und auch die Versandkosten sind günstiger. Auch ist es nicht immer einfach, Kassetten transportgeschützt zu verschikken. Aus diesem Grunde habe ich mich nun entschieden, meine künftigen Beiträge für die Clubzeitung auszudrucken und per Post an Dich zu verschicken. Ich denke Du bist damit einverstanden, lässt Du diese Art der Artikelübermittlung ja offiziell zu.
Ausserdem entfällt dann für mich und auch für Dich das kostenintensive Hin- und Herschicken der Kassetten.
Soviel also mal wieder von meiner Seite. Beiliegend wie versprochen ein paar Artikel für die kommenden Clubzeitungen. Da ich nicht weiss, ob Du die Artikel einfach kopierst oder einscannst, habe ich beim Ausdruck auf eine Formatierung verzichtet, um Dir intensive Nacharbeiten nach dem eventuellen Einscannen zu ersparen.
Bis dann und wann mal wieder. Viele Grüsse
Harald

Danke Harald für diese wirklich vielen Kommentare. Mitnichten wollen wir aber diejenigen, die sich sowieso schon so sehr in den Club einbringen dazu bringen noch mehr zu tun. Schliesslich gehörst Du ja zusammen mit Hubert zu denen, die in wirklich jedem Clubheft einen Beitrag haben. Ausser mir selbst kann das wohl keiner sonst von sich behaupten. Nein, wir haben ca. 50-60 Mitglieder und wenn jeder nur einen Artikel/Leserbrief im Jahr schreiben würde, müssten das fast 10 Artikel pro Heft sein. Ich finde nicht zuviel verlangt von den Lesern und auch völlig ausreichend für unser Heft, den Rest würden dann so Leute wie Du und ich locker füllen.
Da dem aber nicht so ist und viele nicht einmal den einen Kommentar pro Jahr hinkriegen, die Meisten sogar nicht einmal die jährliche Umfragekarte ausfüllen, wäre ich natürlich für alles dankbar das ich bekommen kann, z.B. deine sehr interessanten Programmierartikel. Nur weiter so.
Zum Thema Floppy kann ich Dir einige Punkte verraten, warum Du vielleicht doch über ein weiteres Laufwerk nachdenken solltest:

- **Datenaustausch per Disk geht viel schneller. Mit dem MB02 ist es z.B. auch kein Problem, PC-TAP-Files zu konvertieren, was es sicherlich einfach macht an viele Programme ranzukommen.**
- **Grössere Datensicherheit, kein Tape-loading-error**
- **Kein Suchen und spulen mehr**
- **Grosse Datenmengen können auf wenigen Disketten anstatt vielen Tapes gespeichert werden. Das gibt auch mehr Übersicht, z.B. durch eine Diskettenbox**
- **Snapshot-Optionen: Speziell für Spielelöser wie Dich gibt es die Möglichkeit, Programme anzuhalten und abzuspeichern, z.B. wenn man eine schwierige Funktion gerade geschafft hat oder die Freundin begrüsst werden will. Das geht dank Multiface auch mit Kassette, aber eben viel schneller auf Disk.**

Ich bin sicher, nach einigem Überlegen würde mir noch viel mehr einfallen, vor allem auch im Bereich Programmierung. Ob jetzt MB02 oder Plus D ist eine andere Frage, das Visount hat eben viele Vorteile die ich genannt habe nicht, einige treffen aber auch auf dieses zu. Letztlich ist es Deine Entscheidung, ich kann Dir aber nur dazu raten, ein anderes Disksystem

anzuschaffen, gerne leihe ich Dir auch eins zum Test.
Deine Artikel in ausgedruckter Form einzuschicken sollte kein Problem sein....wenn nur alle Ihre Versprechen einlösen würden und mir jemand Deinen Artikel eingescannt und in Dateiform gebracht hätte. Weil ich nicht länger warten konnte, habe ich eben doch alles abgetippt, in Zukunft wird das Problem aber auch gelöst sein.

News in Kürze

Alchnews im Netz
Alchnews ab jetzt im PDF-Format downloadbar von der bekannten Alchnews-Webseite. Chefredakteur Andy Davis schrieb dazu: Please tell EVERYONE that AlchNews is back on the net for free! I've bought Adobe Acrobat and converted the issues to PDF format!!! I'm uploading the issues right now. http://www.alchemistresearch.com/

Sinclair Logoschrift für Nokia-Phones
Im Internet wurde der Sinclair Schriftzug zum download fürs Handy gefunden: http://www.specchums.org/logos/

Tau-Ceti Fans
Für Fans dieses unvergessenen Spectrum-Spieles gibt es jetzt eine Seite mit Bildern, Karten, Tips und auch Online-Playing jedes Levels. Retro-Gaming is alive on: http://www.summerblue.net/games/tau-ceti/index.html

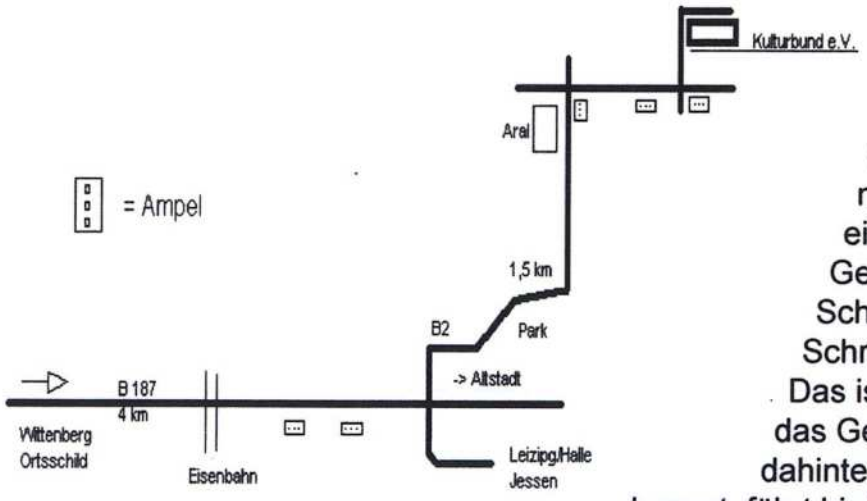
HOOY – PROGRAM mit Verstärkung
Eine der letzten Demo-Gruppen die nicht aus Russland kommen sind Raww Arse und Hooy – Program, die in letzter Zeit auch zusammengearbeitet haben. Nun hat auch TDM zu Hooy gewechselt, wahrscheinlich weil seine bisherige Gruppe K3L etwas inaktiv geworden ist. Möglich aber auch, das TDM jetzt für mehrere Gruppen arbeitet, er ist nämlich einer der besten Musiker der Szene geworden und hat sicherlich genug Stücke für mehrere Gruppen produziert. Desweiteren hat die polnische Gruppe einen bisher unbekannten Coder mit ins Team genommen: TIF. Hoffen wir auch von ihm positives zu hören (oder sehen).

Emulator-Update
Der fantastische Stealth Spectrum/Pentagon Emulator hat nun ein Update bekommen und behinhaltet „General Sound" Emulation. Das heisst, das 8-Bit Musikstükke, die für GS geschrieben wurden, jetzt auch auf dem Emulator abgespielt werden können. Damit klingt der Spectrum wohl zukünftig eher nach Amiga. Die neueste Version gibt es auf: http://z80stealth.emuunlim.com

Spectrology in Wittenberg
15. September 2001

Wenn ihr das lest, dann könnte es schon knapp werden, nichtsdestotrotz möchten wir euch nach Wittenberg einladen. Hier das Schreiben von Norbert:

Hallo liebe Spectrum-Freunde!
Ich möchte für das in Wittenberg geplante Spectrumtreffen den Termin und den Anfahrtsweg bekannt geben. Der Zeitpunkt ist der 15.September 2001, Samstag und wenn von den Teilnehmern gewünscht, werden wir auch den 16.09.2001 dazu nutzen.
Es findet wieder in den Räumen des Kulturbund e.V. Wittenberg in der Schulstrasse 68 statt.
Anfahrt: Wittenberg liegt in Sachsen-Anhalt am Kreuzungspunkt von B2 und B187 an der Elbe. Die meisten Teilnehmer werden über die BAB 9 kommen, da muß man die Ausfahrt Nr. 8 - Coswig zur B187 nehmen und dann nach rechts durch Coswig und Griebo nach Wittenberg fahren (ca. 15 km). Nach dem Ortsschild von Wittenberg sind es ca. 4 km bis zu einem zweigleisigen Bahnübergang, dahinter die zweite Ampel nach links zur B2 nach Postsdam (nach dem Bahnübergang auf die linke Spur einordnen). Dann die Hauptstraße (ca. 1,5 km) bis links eine ARAL-Tankstelle kommt. Bei der dann noch etwas weiter und an der nächsten Ampel rechts in die Annendorfer Strasse einbiegen. Dann weiter bis zur 2. Ampel nach links in die Schulstrasse. Die geht ca. 500m leicht bergan und nach der Steigung ist rechts ein zweigeschossiges Gebäude mit einem gelben Schild auf dem in schwarzer Schrift "Kulturbund e.V." steht. Das ist das Ziel. Der Eingang in das Gebäude ist in Fahrtrichtung dahinter. Wer mit der Bahn kommt, fährt bis Wittenberg Hauptbahnhof auf der Strecke Halle/Leipzig nach Berlin und sollte von dort aus ein Taxi nehmen (ca. 8,00 DM) denn zu Fuss sind es ca. 3 km.



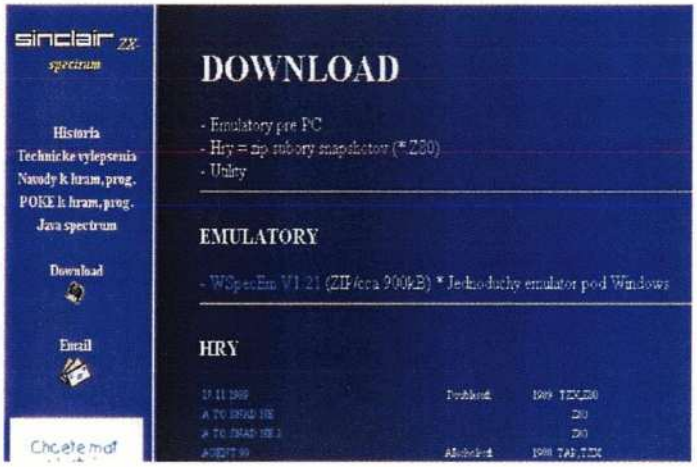
Im Kulturbund können wir belegte Brötchen und Kaffee machen und Cola usw. kaufen. Wer in einem Hotel übernachten will, sollte sich bitte rechtzeitig bei mir melden, damit ich Zimmer buchen kann, denn Wittenberg hat Gedenkstätten von Luther, deshalb auch die postalische Bezeichnung "Lutherstadt Wittenberg".
Die Zimmerpreise liegen für Einzelzimmer bei 75,00 DM und für Doppelzimmer bei 100,00 DM und wenn alle in einem Hotel sind, gibt es auch Gruppentarif, dann kann ein Einzelzimmer nur 55,00 DM kosten.

Kontaktadresse in Wittenberg: Norbert Opitz, J.F. Böttger Str. 7, 06886 Lutherstadt-Wittenberg. Tel. 03491/401573. An Wochentagen bitte erst nach 16 Uhr anrufen.
Oder e-Mail: NorbertOpitz.Wittenberg@t-online.de

Stars im Internet

Weiter geht es hier als einsamer Kämpfer im Internet. Einsam bin ich nicht, weil es so wenig Spectrum-User im Internet gibt, mitnichten. Aber von euch kommt leider überhaupt kein Feedback. Aber widmen wir uns hier einigen Seiten, auf die wir ohne Eure Mithilfe zufällig gestossen sind:

http://www.the-tipshop.co.uk/



Wer Hilfe zu Spielen auf dem Spectrum oder SAM sucht, ist bei TIPSHOP genau richtig. Der Tipshop war früher eine Rubrik in ...YOUR SINCLAIR und auf eben den Tips die schon damals veröffentlicht wurden wie auch viele weitere Tips die seitdem gesammelt wurde, baut diese Homepage auf. Alphabetisch sortiert bietet diese Seite Pokes und Tips zu unzähligen Spielen. Man kann auch nach einem bestimmten Titel suchen, wenn man keine Lust hat die Listen zu durchforsten.
Zu den Tips findet man dann auch noch Links, die zu weiteren Informationen des entsprechenden Spieles führen, soweit vorhanden. Man sieht, es steckt wahnsinnig viel Arbeit hinter so einem Projekt und jeder wird wohl begeistert sein, wie sauber alles gegliedert ist. Ein echter Volltreffer für Hilfesuchende.

http://www.zx-spectrum.sk

Eine interessante Domain hat sich der Webmaster dieser Domain hier gesichert. Und auch eine nicht ganz uninteressante Seite. Einiges besteht aus Links zu anderen Seiten, wie eine Spectrum-Historie vom ZX80 bis zum +3 und ein Link mit dem Java-Spectrum-Emulator zum Online-Galaxians spielen. Einige Pokes gibt es auch noch und für Raritätensammler und Leute die auf der Suche nach neuen Sachen aus fernen Landen sind das Wichtigste: Die Downloadseite.
Hier sind doch noch einige Titel, die zumindest mir nichts sagen. Ein gefundenes Fressen natürlich für LCD, der so einige Programme für die Scene bekommen kann. Es sind aber sehr viele und wirklich einige sehr gute darunter, der Besuch dieser Downloadarea lohnt sich, der Rest weniger.

http://gamestage.topcities.com/speccydownloads.html

Neben WOS bietet auch Gamestage unheimlich viel zum Thema Programme. Was auffällt ist hier der tolle Aufbau der Seiten. Es beinhaltet zum einen jede Menge Programme, sauber sortiert nach Herstellern und zusätzlich noch ein tolles Kartenmenü, in dem man sich schnell die Karte seines Lieblingsadventures herunterladen kann. Genauso verhält es sich auch mit einem Covermenü aus dem man hunderte von Original-Spielecovers laden kann. Eine fantastische Auswahl vieler Programme, die ich kaum alle kenne und der tolle Aufbau machen diese Seite zu einem Top-Favoriten. Das Angebot an verschiedenen Emulatoren runden das ganze ab.

Wer hat noch eine interessante Seite enteckt? Meldet uns eure Favoriten.

Mitgliederliste Spectrum-User-Club

Stand: August 2001

nach Postleitzahlen sortiert

Die Systemangabe bezieht sich darauf, auf welchem System der User die SCENE+ bezieht. Weitere Systeme sind möglich.

			Opus	+D	MB 02	Tape
01307 Dresden	Klaus Urban	Fetscherstr. 37		x		
06886 Wittenberg-Pi.	Norbert Opitz	Johann-Friedrich-Böttger-Str. 7			x	
12524 Berlin	Bernd Schwarzbach	Ewaldstr. 45			x	
12347 Berlin	Franz-Michael Moczko	Haselsteig 41				x
14482 Postdam	Ingo Truppel	Franz-Mehring-Str. 5			x	
16269 Altwriezen	Martin Rätz	Dorfstr. 29				x
21075 Hamburg	Andreas Kaiser	Hangstr. 1				x
21109 Hamburg	Herbert Mayer jun.	Goetjensorter Deich 25				x
22309 Hamburg	Marco Ese	Edwin-Scharf-Ring 9				x
24211 Preetz	Carsten Graage	Louise-Schröder-Str. 37				x
24943 Flensburg	Fritz-Johannes Carstensen	Mozartstr. 23	x			
30890 Barsinghausen	Klaus Barth	Heckenweg 1A		x		
32584 Löhne	Guido Schell	Auf dem Stocke 37		x		
34549 Edertal-Giflit	Dirk Berghöfer	Am Kalkrain 1		x		
35039 Marburg	Nele Abels	Friedrich-Ebert-Str. 36			x	
35066 Frankenberg	Harald Abel	Am Distner 25	x			
36266 Heringen	Claus Jahn	Felsenstr. 12		xEm		
40479 Düsseldorf	Enno-Georg Schlüter	Derendorfer Str. 104				x
40670 Meerbusch	Knut Haase	Dechant-Fassbender-Str. 19				x
45130 Essen	Willi Balz	Mathildenstr. 28			x	
46499 Hamminkeln	Dieter Stober	Kaninenkamp 7				x
48477 Hörstel-Riesen.	Norbert Wiedkamp	Lortzingstraße 5				x
49090 Osnabrück	Bodo Schulte Varendorff	Kiefernweg 3a				x
49767 Twist	Hermann Deters	Adorf 80				x
51069 Köln	Wolfgang Haller	Im Tannenforst 10		x		
52525 Heinsberg	Peter Rennefeld	Köpper 32		x		
53925 Kall-Scheuen	Lothar Ebelshäuser	Am Alensberg 33		x		
63165 Mühlheim	Stefan Kiwus	Memelstr. 2				x
63829 Krombach	Frank Schiefer	Belzenstr. 10				x

SNC-SESSION

66822 Lebach	Ferdinand Junker	Beethovenstr. 23	x			
68309 Mannheim	Peter Bergmann	Reiherstr. 30		x		
69493 Hirschberg	Franz Large	Gartenstr. 2				x
70565 Stuttgart	Frederik Dürkes	Südendstr. 7			x	
70734 Fellbach	Manfred Döring	Stuttgarter Str. 15/1		x		
70794 Filderstadt	Thomas Eberle	Gastäckerstr. 23			x	
71334 Waiblingen	Manfred Messerschmidt	Wildtaubenweg 64	x			
74626 Adolzfurt	Heinz Telöken	Unterheimbacher Str. 24	x			
76137 Karlsruhe	Helge Keller	Brauerstr. 7	x			
76221 Karlsruhe	Martin Arno Schmidt	Pfefferäckerstr. 7				
80804 München	Erwin Engelleiter	Belgradstr. 128				x
81375 München	Georg Bergknapp	Guardinistr. 97			x	
82380 Peißenberg	Eckard Reich	Dom.-Ringeisenweg 3		x		
83064 Raubling	Harald R. Lack	Heidenauer Str. 5				x
84034 Landshut	Werner Heidinger	Johannisstr. 13		x		
85609 Aschheim	Christof Odenthal	Platanenweg 8			x	
87527 Sonthofen	Seraphin Berktold	Koloniestr. 5		x		
89081 Ulm	Mirko Seidel	Stuttgarter Str. 199,Wilhelmsburgk.			x	
89518 Heidenheim	Dieter Münz	Iglauer Str. 44	x			
92637 Weiden	Rupert Hoffmann	Tulpenstr. 22	x			
97320 Mainstockheim	Theo Kendura	Am Haselberg 35	x			
99734 Nordhausen	Peter Hilbert	Frankenstr. 13			x	
99834 Gerstungen	Gerd Blum	Diesterwegstr. 2				x
A-1170 Wien	Florian Stadler	Geblerstr. 33/7			x	
A-1210 Wien	Leszek C. Daniel	Prager Str. 92/11/12		x		
DK-8260 Viby 7	Arne Nielsen	Chr X´s Vej 10st		x		
GB- WN7 4EH	Andy Davis	283 Twist Lane Leigh, Lancashire		x		
GB- HA2 9RL Middlesex	Martin Good	31, Yeading Ave Rayners Lande, Harrow	x			
GB- PR9NE Lancs	Matthew Westcott	14 Daisy Hill Drive Adlington, Chorley		x		
GR-Athens	George Athanasopoulo	Samou 31-33 / P.O. 10439	x			
I-56122 Pisa	Alessandro Tommasi	v. porta a mare, 31		x		
S-12150 Johannesbov	Björn Eriksson	Axvallsvägen 54			x	

Bitte prüft die Tabelle unbedingt auf Richtigkeit eurer Angaben und gebt uns eventuelle Änderungen durch.

Hardware-Ecke

+3 Sound Probleme
von Mike Lee

German (English to follow)
Hi, ich hatte festgestellt, das der +3 wohl ein Soundproblem hat, das mich schon seit Jahren irritiert, darum wollte ich etwas dagegen unternehmen. Anbei ist eine Darstellung des Problems und ich habe ein Mono und eine Stereo Schaltung gezeichnet, beide auf der selben Seite. Ausserdem ist ein Amplifier für die linke Seite eingezeichnet, genauso kann er für die rechte Seite verwendet werden. Die obere Darstellung ist Mono, die untere für Stereo.

Ich bin nicht verantwortlich für irgendwelche Beschädigungen an euren +3´s oder anderen Speccies. Die Stereo-Darstellung kann für den +2A/B übernommen werden, da ich keinen 128k habe bin ich mir aber nicht sicher ob es genauso bei diesem Rechner geht.

Ich habe eine 3,5mm Stereo-Buchse und einen Umschalter in meinen +3 in der Nähe des Reset-Tasters eingebaut. Die Leitungen für Links und Rechts gehen an die Buchse, Masse kann man vom UHF-Modulator oder aber auch von der Schraube an der Floppy nehmen.

Die Schaltung wurde von mir mit guten Resultaten getestet. Mein Spectrum +3 spielte stundenlang Musik ohne Probleme. Aktivboxen oder eine Stereoanlage tun ihr übriges für einen tollen Klang. Auch Kopfhörer lassen sich natürlich anschliessen. Mit dem Umschalter den ich eingebaut habe kann ich je nach Musikart zwischen ACB oder ABC-Stereo umherschalten.

Wer sich nicht sicher ist beim Löten und Durchtrennen von Leiterbahnen sollte sich lieber an eine fachlich qualifizierte Person wenden, bevor der Spectrum defekt ist.

Ich hoffe meine Ausführungen sind für viele von Nutzen.

English
Hi, I notice the ZX Spectrum+3 has got a sound distortion problem, I have been irritated by this for years, so I decided to do some thing about it.
Here is a diagram of the ZX Spectrum+3 AY chip sound distortion.
Here I show a MONO and STEREO diagram, both on the same page, and also an LM380 amp for the left channel.The LM380 can be duplicated for the right channel. The top diagram is the MONO, and bottom is STEREO.

I accept no responsibility what so ever for any damage to your ZX Spectrum+3. or any other ZX Spectrum.
The STEREO can be adapted to the 128+2A/B As I have no ZX Spectrum 128 I cannot show you how to do STEREO on this machine.

I use a 3.5mm Stereo socket and a toggle switch for the ZX Spectrum+3 top case, I have fitted mine next to the RESET switch. The LEFT and RIGHT channel of the diagram will go to the 3.5mm Stereo socket Ground can go to the UM1233 UHF can or to a suitable GROUND screw of the Floppy drive.

I have tried this idea with good results, I have left my Spectrum+3 on for hours playing music, I have had no problems what so ever.
I myself use a pair of Nicole 380 watt powered speakers going to a 3.5mm stereo socket, fitted to the top case of the Spectrum.
Next to the RESET switch. By using a toggle switch I can use either AB and C channel or A and BC channel depending on the type of Spectrum music. I also use a Stereo headset.

Just be careful of the soldering and cutting underneath the mother board to cut the tracks of the AY chip.

IF NOT SURE DON'T DO IT, CONSULT A QUALIFIED PERSON.

I hope this will be of use to the ZX Spectrum community..... Mike Lee

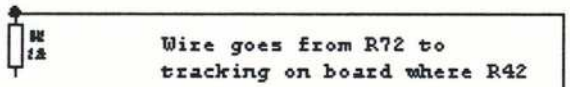
Spectrum+3 AY chip mono / stereo diagram

I accept NO responsability what so ever for any damage caused to your Spectrum, if you are not sure what to do, see a qualified engineer.

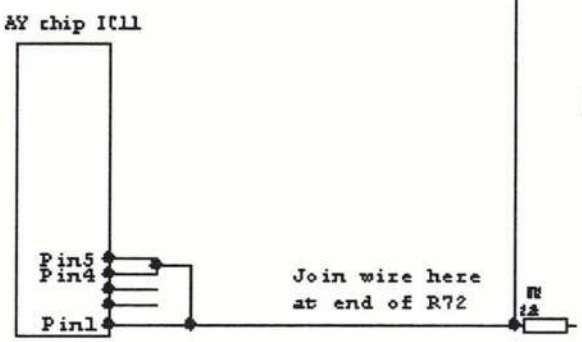
Cut and lift both R43 and R42

Both R43 and R42 go directly to pin 3 Audio of RGB socket.

R43 = Brown,Black,Orange
R42 = Red,Red,Red

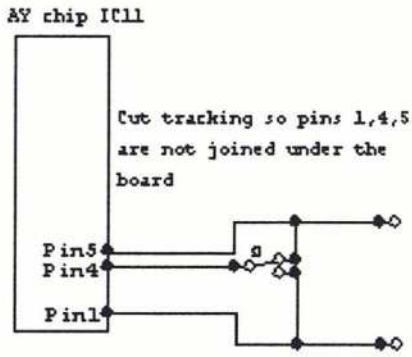


Wire goes from R72 to tracking on board where R42 used to be



MONO DIAGRAM

Pin 1 C channel
Pin 4 B channel
Pin 5 A channel
The tracking is joined under the board
So Pins 1,4,5 are all joined goto R72



STEREO DIAGRAM

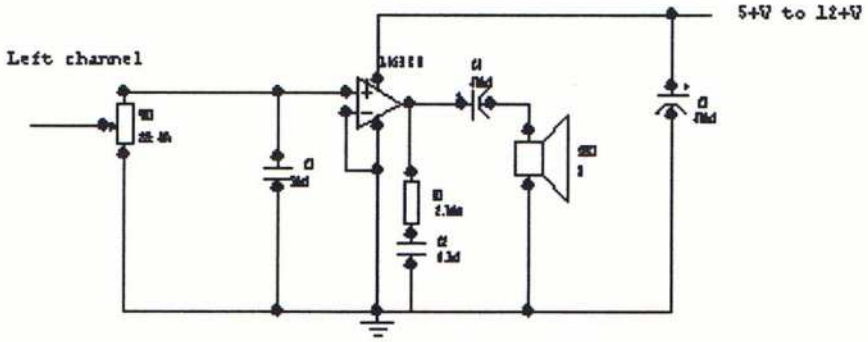
Ground on Stereo socket can goto UHF can UM1233 or fixed to Floppy drive chassis.

I have put my Stereo socket and swith next to the RESET swith

SW1 choose AB and C or A and BC for best stereo effect.

Left and Right can goto Stereo Speakers or Stereo headset.

A typical stero amp is here LM380 chip



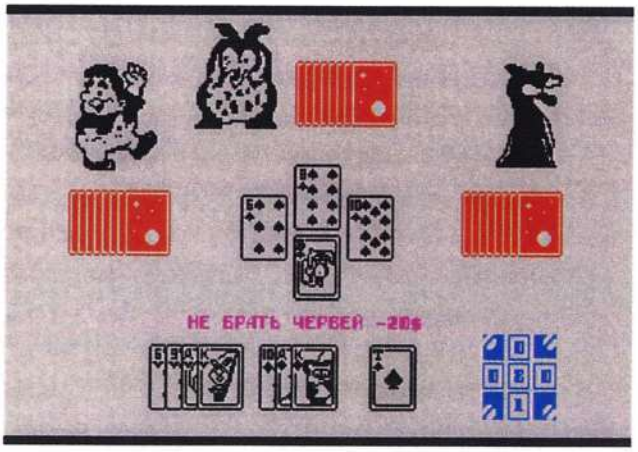
although this LM380 does work, I HAVE NOT TRIED IT. This will be at your own risk. Just duplicate the diagram of the LM380, for the RIGHT channel.

FUTURE SVOLKS II

Leider war bislang die Aktion kein Erfolg, sprich niemand hat sich bei LCD gemeldet. Es geht darum, das wir Helfer suchen, die mitmachen uns Spiele konvertieren. Jeder kann helfen, z.B. mit Russischen Schriftkenntnissen oder auch Programmierkenntnissen. Beta-Disk-User sind gefragt, da dieses System von den Russen benutzt wird und deren Spiele wollen wir konvertieren.
Also, meldet euch bei LCD.

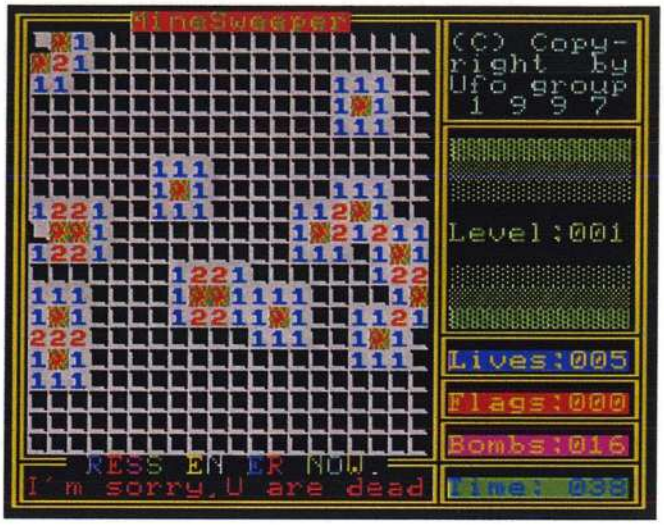
Als kleiner Appetitmacher, hier noch ein paar Spiele:

King



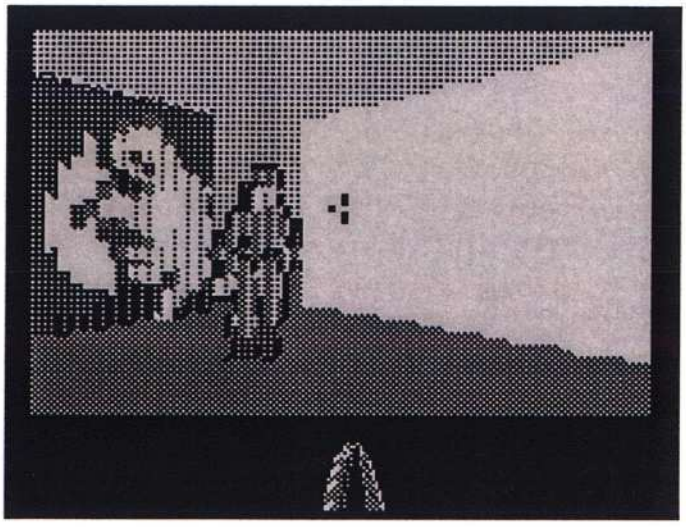
Dieses Programm ist wohl einigen PC-Usern als HEARTS bekannt. Ich weiss nicht ob diese Kartenspielvariante auch einen deutschen Namen hat, jedenfalls ist es einfach zu erlernen und das Ziel ist, möglichst wenig Punkte, sprich Trümpfe am Schluss zu haben. Klar, das Programm ist noch in russisch und die Grafik ist hier wirklich nicht so toll, aber es macht Spaß und hat einen netten kleinen Sound zur Untermalung.

Sex Minesweeper



Nach Sex Tetris im ersten Teil folgt nun auch Sex Minesweeper. Und ganz ehrlich, das ist die beste Version von Minesweeper. Zuerst hat man sich die Mühe gemacht und Minesweeper auch eine Story verpasst. Das ganze läuft mit mehreren Bildern und Sprachausgabe vor einem ab. Viel habe ich nicht verstanden, aber es geht wohl darum, ein Minenfeld zu passieren. Nun, das kennt ja wohl jeder. Das Spiel selbst hat einen wirlichen Ohrwurmsound und wenn man ein Level geschafft hat, darf man ein halbnacktes Mädel beschauen. Technisch, grafisch und soundmässig einfach toll.

Wolfenstein-Demo



Nur eine Demo-Version gibt es bis jetzt von diesem Spiel, aber reinschauen lohnt sich

trotzdem. Falls jemand nicht weiss worum es geht: Es handelt sich um den Urahn aller Ego-Shooter Spiele deren Namen ich alle nicht nennen darf, den fast alle sind indiziert. In Wolfenstein-Demo kann man schon in der 3D-Landschaft herumlaufen, schiessen, Türen öffnen. Die Wachen gibt es bereits, nur wehren tun sie sich nicht. Die Grafik ist farblos und auch grob, dafür ist das Spiel schnell, wahrscheinlich die einzige Möglichkeit das Kon-

zept auf den Specci zu bringen. Ein kleiner Sound ist auch dabei, aber nichts besonderes. Immerhin: Das PC-Original war ohne Sound.
Es bleibt abzuwarten, ob das Spiel wirklich fertiggestellt wird, wenn ja, ist es sicher interessant.

Als vorläufiger Abschluss, passend zum letzten Spiel bringen wir hier einige Bilder der Sprinter-Version von **DOOM**. Man darf gespannt sein.

SPECTRUMANIA 2001 - AN EVENT YOU'LL NEVER FORGET

Freitag 09.11.2001 – 11.11.2001

Und los gehts wieder zur Spectrumania. Inspiriert vom ZX-Team Treffen in Fulda haben wir uns gedacht, diesmal auch ein Treffen in ähnlichem Rahmen zu gestalten. Zu diesem Zwecke haben wir das Naturfreundehaus Aidlingen angemietet, welches Platz für das Treffen, die Küche für Essen und Trinken und auch Schlafräume bietet.

In häuslicher und gemütlicher Atmosphäre wollen wir dann unsere Speccies aufbauen, Smalltalk halten und natürlich auch vielerlei Projekte mit dem Spectrum unternehmen, sei es Hardware vorzuführen oder zu programmieren und spielen.

Wir hoffen auf möglichst zahlreichen Besuch, auch wenn es diesmal nicht ohne Kosten geht. Bisher haben wir immer in Hotels kostenlose Räume bekommen, dafür war Essen und Zimmer für die Übernachtung umso teurer. Diesmal muss niemand zum Essen das Haus verlassen, es wird alles da sein und zu günstigen Preisen angeboten. Es darf am Rechner gearbeitet werden, solange man will, es gibt keine Sperrstunde. Die Übernachtungsräume befinden sich im Obergeschoss und Betten sind in ausreichender Zahl vorhanden.

Tagesbesucher müssen keinen Eintritt bezahlen und Speisen und Getränke werden günstig angeboten. Übernachtungsgäste müssen mit einem pauschalen Beitrag von knapp 70,00 DM für beide Tage rechnen. Allerdings richtet sich der Betrag nach der Anzahl der Übernachtungen, sollten wir mind. 10 Personen zur Übernachtung hier haben, halbiert sich der Betrag. Darum hoffen wir auf möglichst viele Besucher um das ganze günstiger anbieten zu können. Sehr hilfreich wäre es auch, wenn man sich für das Übernachten vorher anmeldet.

Mitbringen sollte man natürlich seine Spectrum-Utensilien, wenn möglich auch Mehrfachsteckdosen und die Übernachtungsgäste sollten an einen Schlafsack oder zumindest einen Überzug für Kissen und Decke denken.

Agenda:

Freitag, 09.11.01 ab 19.00 Uhr ohne Ende	Ankunft der ersten User, Begrüssung, Aufbau, Spectrum
Samstag, 10.11.01 ab 09.00 Uhr	Haupttreffen hoffentlich mit vielen Besuchern. Open End
Sonntag, 11.11.01 bis 16.00 Uhr	Nachtreffen, Abbau und Verabschiedung

Wichtig für die Tagesbesucher ist vor allem der Samstag, Freitag und Sonntag lohnt sich da weniger.

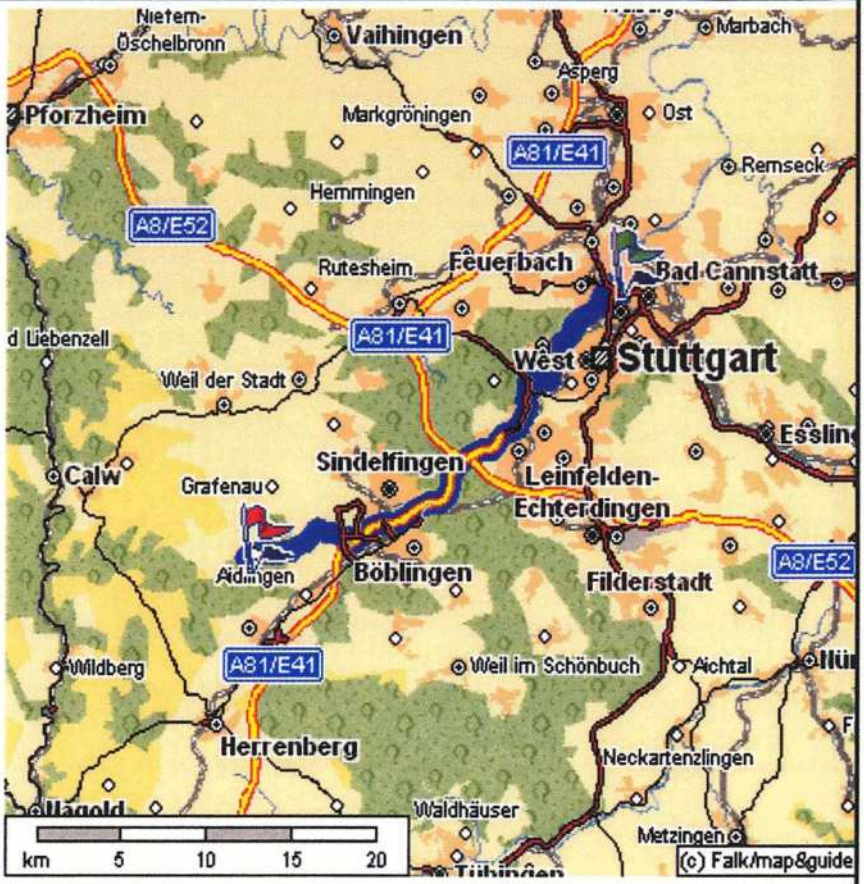
Warum gerade Aidlingen?

Aidlingen ist ein ruhiges kleines schwäbisches Städtchen am Rande des Schwarzwalds. Eben mit der Ruhe soll es vorbei sein... nein, im Ernst. Das Naturfreundehaus in Aidlingen ist für unsere Zwecke wie gemacht. Küche, Bar, 3 grosse Räume zum verteilen und natürlich die Schlafräume bieten Möglichkeiten die wir sonst nirgends vorfinden konnten. Und wer jetzt meint: „Oh je, wo liegt den das?", Aidlingen ist nur 7 km von Sindelfingen entfernt, wo unsere letzten Treffen stattfanden.

Wie kommt man dahin:

Pkw: Das Naturfreundehaus Aidlingen ist über die Autobahn Stuttgart - Singen A 81 Ausfahrt Ehningen / Aidlingen zu erreichen. Im Ort fährt man ziemlich zur Ortsmitte, wo dann eine Abzweigung mit Schild auf das Naturfreundehaus hinweist. Es ist wirklich kein Problem zu finden.

ÖPNV: Mit dem Zug oder der S-Bahn (S1) nach Böblingen und von dort mit dem Bus nach Aidlingen.
Haltestelle: Katholische Kirche oder Rathaus ein.

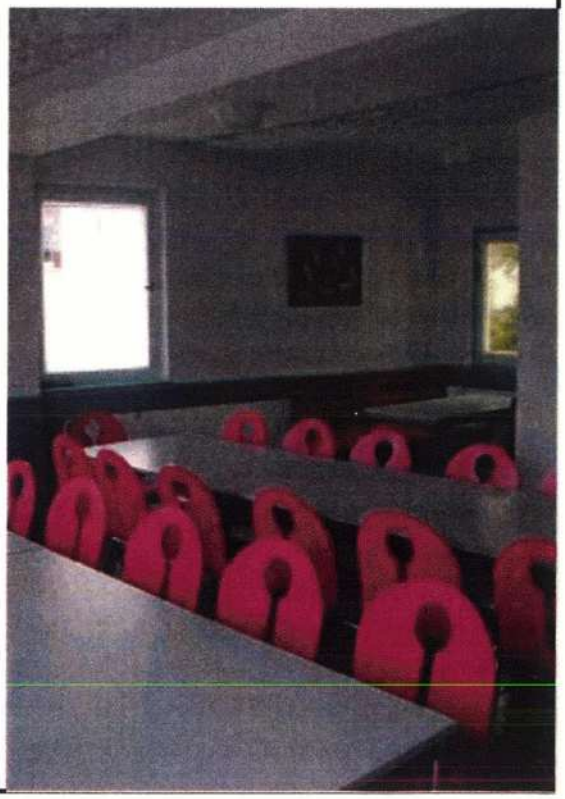


Bei Interesse empfehlen wir gerne die Seite www.falk.de, wo man Routen planen kann für Auto oder öffentliche Verkehrsmittel.

Adresse des Hauses:
Naturfreundehaus Aidlingen
Gärtringer Str. 31
71134 Aidlingen

Das Haus hat auch eine eigene Homepage: http://www.naturfreundehaus-aidlingen.de

So, dann hoffen wir auf zahlreiche Besucher und Übernachtungsgäste. Auch Teilbuchungen von Freitag auf Samstag oder Samstag auf Sonntag sind möglich.



Tips & Tricks

Spielelösung "Spectre of Bagdad"

Hallo Spielefreunde!!

Dieses Mal hat uns die Suche nach einer neuen Herausforderung weg von den unsererseits so beliebten Textadventures und hin zu einen Grafikadventure geführt. Daß gute Programme nicht unbedingt immer teuer sein müssen (jedenfalls in Relation zu ihrem Erscheinen), das konnte man schon 1987 sehen, als das Programm, dem wir uns heute näher widmen wollen, von Atlantis Software Ltd. auf den Markt gebracht wurde. Wie sich vielleicht schon einige von euch denken können handelt es sich um den ASX-Hit „The Sceptre of Bagdad", einem Low-Budget Spiel das allerdings viele in seinen Bann gezogen hat. So auch uns. Wer nochmal die Kritik/Bewertung nachlesen will, sie findet sich in der Ausgabe 9/87 der Zeitschrift ASN auf Seite 43.

Doch worum geht es eigentlich? Nun die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt und die Aufgabe hört sich auch nicht unbedingt sehr schwierig an, was aber vielleicht anfangs etwas täuscht. Wie der Name schon sagt, spielt das Programm in der Hauptstadt des Irak in Bagdad (lange Zeit vor den Gewaltherrschern heutiger Tage). Der Spieler verkörpert hierbei den Kalifen von Bagdad, dessen Aufgabe es ist, sich am Neujahrstag seinem Volk mit dem Zepter auf dem Balkon seines Palastes zu zeigen. Das ist allerdings leichter gesagt als getan, denn unser Zepter Ist momentan nicht auffindbar und auch in unserem Reich scheint einiges merkwürdig. Der Kalif (und damit der Spieler) hat bis Mittag Zeit sein Zepter zu finden und auf den Balkon zu erscheinen. Somit wissen wir, was zu tun ist.
Das Programm hat sich unserer unbedeutenden Meinung nach nicht umsonst den ASM-Hit geholt, denn es ist erstens grafisch sehr schön gestaltet und auch ausserordentlich gut spielbar, was in unseren Augen noch wichtiger ist. Wenn man sich nicht zu ungeschickt anstellt und ein bisschen überlegt handelt, ist es kein Problem mit den drei zur Verfügung stehenden Leben durchzukommen.
Wie es sich für Spiele dieses Genres versteht, gibt es eine Menge an Gegenständen, mit denen man herunhantieren kann um sie so einzusetzen, daß einem ein Weiterkommen sicher ist. Daß man dabei nicht immer auf die Logik setzen darf, sei hier nur am Rande erwähnt. Gelegentlich kann man keinen direkten Zusammenhang zwischen Gegenstand und Wirkung herstellen, aber das macht die Knobelei manchmal noch ein bisschen spannender. Der Komplex in dem sich das Programm abspielt (also der Palast und die angrenzenden Örtlichkeiten unseres Reiches) ist nicht unüberschaubar groß. Einen Überblick könnt ihr euch im beiliegenden Plan verschaffen. Allerdings erfordert es einer ziemlichen Rumrennerei, denn wie meist bei solchen Programmen findet man die Gegenstände oft an der entgegengesetzten Seite ihres späteren Einsatzes. Sicherlich liese sich zu diesem Programm ein einheitlicher Lösungsweg darstellen. Doch ist dies in unseren Augen nicht notwendig, denn man kann das Spiel auf mehrere Arten lösen. Manche Handlungsabfolgen sind jedoch unabänderlich und drängen sich eigentlich sofort logisch auf. Aber ihr sollt Ja auch noch was zum Knobeln haben. Ein weiterer Grund dafür an dieser Stelle keinen fertigen Lösungsweg zu veröffentlichen war der, daß der eine oder andere von euch ja ,vielleicht schon ein schönes Stück des Weges alleine geschafft hat, und nur an einer Kleinigkeit hängt. Deshalb die nachfolgenden Erläuterungen zu den Gegenständen und ihren Wirkungen. Damit kann sich jeder heraussuchen was er braucht ohne gleich den gesamten Lösungsweg zu kennen. Allerdings kann man unter Beachtung der Tips das Programm vollständig lösen. Noch ein Hinweis bevor wir die Sache angehen. Manche

Räume kann man nur betreten, wenn man einen bestimmten Gegenstand dabei hat. Ist dies einmal geschehen, kommt man auch ohne diesen Gegenstand wieder dort hin. Aber keine Regel ohne Ausnahmen. Eine davon ist die Geheimtür, die sich immer nur mit dem Ali Baba Book öffnen läßt. Die Wüste ist auch ein solcher Ort. Denkt bitte an die Kokosnuss. Um schließlich an den Spiegel zu kommen, benötigt man den Fish Helmet (er schützt uns vor dem Ertrinken). Der Helm darf aber nicht gegen den Spiegel getauscht werden. Also als zweiten, sozusagen Tauschgegenstand, etwas mitnehmen, das nicht mehr benötigt wird oder auch keinen Nutzen hat (siehe nachfolgende Aufstellung) und darauf achten, daß dieser Gegenstand aktiviert (angewählt) ist.

Doch kommen wir nun zu unseren Erläuterungen und Spielhilfen. In der nachfolgenden Liste sind zwei Gegenstände nicht aufgeführt, da sie der Spieler bereits beim Programmstart bei sich hat. Es sind dies der „Miner Hat" und das „Hanky". Ersterer dient dazu in dem Zimmer mit den Spiegel an der resoluten Lady vorbei zu kommen. Mit dem Taschentuch sind wir in der Lage die im Startraum stehenden Lampe zu reiben, um ihr verschlüsselte Informationen zum Spiel zu entlocken. Alle anderen Gegenstände sind mit ihren Nummern im Plan eingezeichnet. Nachfolgend könnt ihr nunmehr lesen, um was es sich dabei handelt und wozu es dient.

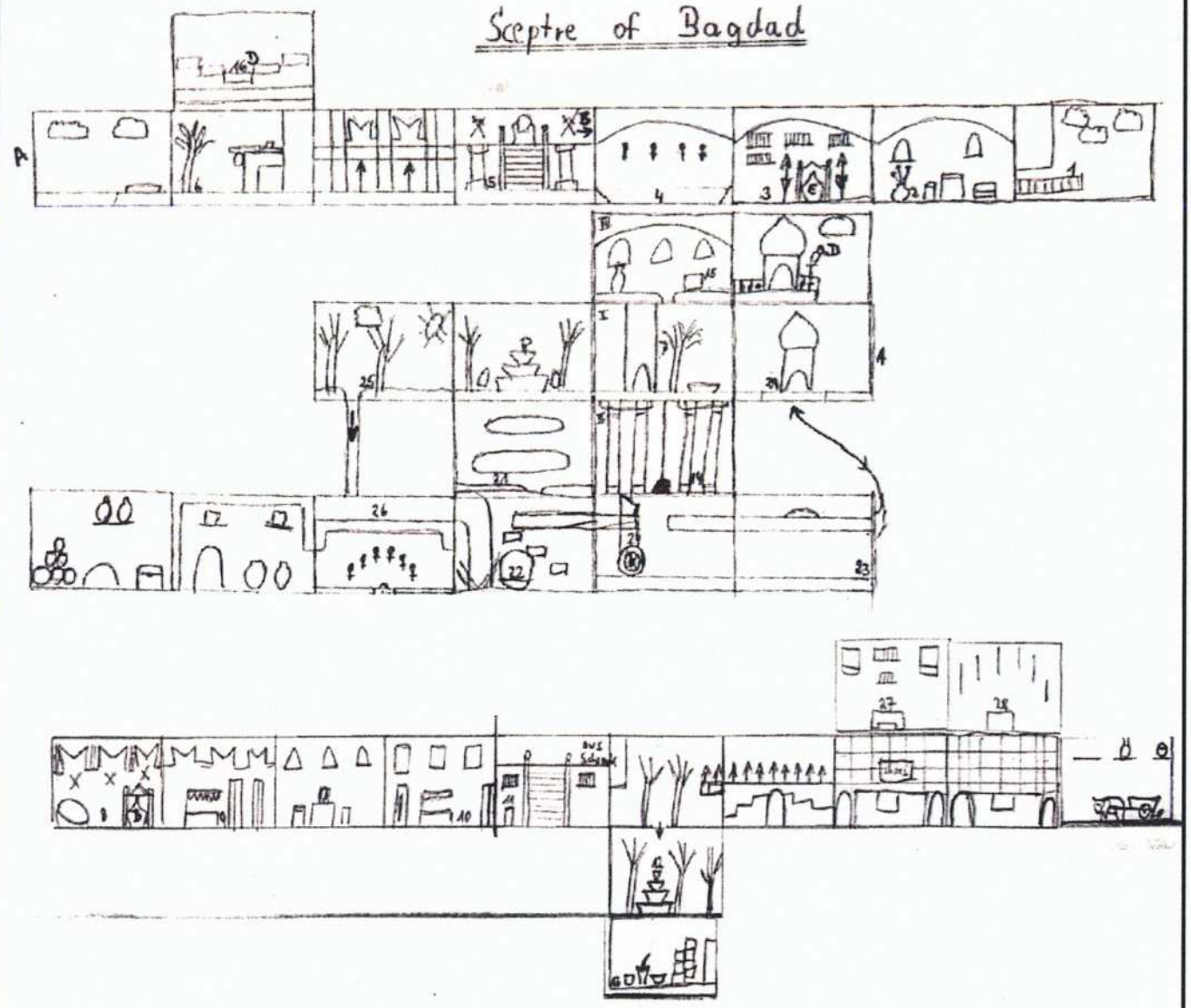
The Whip (1) hilft einem um an dem Ochsengespann vorbei zu kommn, dass sich ganz rechts im Plan befindet. Sonst kommt. man nicht an die Axt heran, die benötigt wird um die Zugbrücke zu reparieren.
The Flute (2) dient uns um uns als Schlagenbeschwörer zu betätigen. Nachdem wir mit dem Teppich nach links geflogen sind, kommen wir zu einem Turm in dessen Inneren ein Seil liegt. Wenn wir die Flöte dabei haben steigt es in die Höhe und wir können daran hinaufklettern und weitere Erkundigungen anstellen bzw. weitere wichtige Gegenstände erreichen.
The Sword (3) dient dazu, im Raum mit der Spinne den Faden des Spinnennetzes abzuschneiden und ihn dann als Bogensaite zu benutzen.
The Trident (4) wird benötigt um der Muschel ganz unten beim Wasserfall eine Perle zu entlocken.
The Whisk (5) - Rechts ausserhalb des Palastes gibt es einen Brunnen mit einem Weg nach unten. Dort befindet sich ein Zauberer sowie zwei Gefäße in denen Feuer brennt. Wenn wir unbeschadet an die Lampe kommen wollen, müssen wir den Whisk dabei haben.
The Keys (6) helfen uns ganz rechts im Schlafzimmer durch den Schrank zu kommen.
The Coconut (7) benötigen wir als Lebenselexir um die Wüste unbeschadet zu durchqueren.
The Insect Net (8) - Damit fängt man die Biene ein, die erscheint, wenn man links ausserhalb des Palastes das Bienennest unterhalb des Daches losgetreten hat. Auf das Dach kommt man nur über den linken Turm und mit Hilfe des Vogels. Wenn das Insektennetz voll ist, vertreibt es die Spinne und wir können an den Faden gelangen.
The Fire Ring (9) - Ganz unterhalb des linken Brunnens- links von der Muschel ist eine Falltüre, die sich nur mit dem Ring öffnen läßt.
The Purse (10) - Vorerst noch leer. Jedoch kann man sie In einem Geheimraum (ziemlich links unten) mit Geld füllen und dann in den Läden rechts aussen einkaufen.
The Ali Baba Book (11) - Damit öffnet man die Geheimtür links von der Falltüre und kommt in den Raum mit den Geldstücken.
The Sling (12) wird benötigt, um die Kokosnuss vom Baum zu holen. Das ganze funktioniert aber erst, wenn sie mit der Perle als Projektil geladen wurde.
The Lamp (13) braucht man erst kurz vor Spielende um am Sprungbrett hinter dem Zyklo-

pen weiter zu kommen. (Der Bogen muß auch dabei sein).
The Hour Glass (14) wird nicht benötigt.
The Feather (15) - Damit überredet man den Vogel oben auf dem Turm zu einem Rundflug.
Several Wings (16) veranlassen die Statue, die auf dem linken Brunnen steht, sich in die Lüfte zu erheben und uns den Weg nach unten freizugeben.
The Carpet (17) wird nicht benötigt.
The String (18) dient als Bogensaite.
The Armour (19) wird nicht benötigt.
The Whole Axle (20) - Damit repariert man die defekte Zugbrücke unterhalb des linken Brunnens.
The Quiver (21) braucht man um den Bogen zu laden.
The Pearl (22) - Dient als Munition für die Schleuder.
The Fish Helmet (23) dient uns als Tauchhelm um uns unbeschadet in dem Wasserlauf unter der Wüste treiben lassen zu können.
The Broken Axle (24) wird nicht benötigt.
The Trunk Blunt (25) wird später, nachdem er mit der Axt geschärft wurde dazu benutzt, den Zyklopen zu vertreiben.
The Mirror (26) - Damit bannen wir die Medusa im Raum links von der Rüstung.
The Slippers (27) - Damit können wir die glühenden Kohlen unterhalb des linken Brunnens (gleich nach der Zugbrücke) gefahrlos überqueren und gelangen so in den Turm, den wir sonst immer nur im Flug gesehen haben.
The Axe (28) - Damit schärfen wir den Trunk Blunt bevor es zum Zyklopen geht.
The Bow Unstrung (29) - Ein Teil um einen Bogen zu basteln.
The Sceptre (30) - Endlich gefunden. Damit zeigen wir uns auf den Balkon des Palastes und haben das Spiel gelöst.

Ja Leute, so schnell kann es gehen. Das war alles, was es über unsere Reisen In den Nahen Osten zu berichten gab. Wir denken es war ein schönes Spiel, von deren Art es mehr geben könnte. Aber da sind ja noch einige Programme die von uns gelöst werden wollen. Wartet ab was es in einem der nächsten Infos zu lesen gibt. Bis dann.....

Harald R. Lack, Heidenauer Str. 5, 83064 Raubling
Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Großholzhausen

Sceptre of Bagdad



Preisliste

Neu:

MB 02+ Diskketteninterface, Standardversion, 2K Eprom, 128k SRAM	310,00 DM 8BC
+ Extra 128k SRAM 55,00 DM, + Extra 256k SRAM 97,00 DM, + Extra 384k SRAM	139,00 DM 8BC
Echtzeit-Uhr (RTC-Chip) für MB02	39,00 DM 8BC
Umgebautes PC-Netzteil mit Stromversorgung für Spectrum, 2 Floppies und MB02	70,00 DM 8BC
MB02-Druckerkabel	25,00 DM
Spectrum +2A, neu und originalverpackt, komplett	430,00 DM
Didaktik Kompakt 48k Spectrum-komp. Rechner mit eingeb. 3,5" Laufwerk	300,00 DM KS
Didaktik Kompakt mit 128k Aufrüstung	415,00 DM KS
Zuschlag für AY-Soundeinbau in Didaktik Kompakt	15,00 DM KS
Didaktik M 48k 116,00 DM Didaktik M 128k	155,00 DM KS
Diskinterface D80 + Flopppy für Didaktik oder Spectrum	216,00 DM KS
B-Laufwerk für D80	116,00 DM KS
Proface AT Extern (Tastaturinterface zum Anschluß von PC-Tastaturen)	107,50 DM KS
Proface AT intern	100,00 DM KS
Melodik AY-Soundbox ohne Gehäuse	40,00 DM KS
128k Aufrüstung (nur für Hardware-Profis)	40,00 DM KS
128k Aufrüstung inkl. Einbau (Platine einschicken)	100,00 DM KS
Mice Maus (Maus die einfach am Kempston-Anschluß angeschlossen wird)	46,00 DM KS
+2 Kassettenrekorder	69,00 DM
Floppylaufwerk (1,86 bei MB02, 720k bei Opus, 780k f. +D) gew.Typ ang.	46,00 DM
Netzteil für +2A/B u. +3 oder Netzteil für +2 (auch 48k und 128k) Typ angeben	60,00 DM
Floppykabel für 2 Laufwerke	8,00 DM
Microdrive	48,00 DM
Multiface 128 (läuft auch am 48k)	50,00 DM
Abdeckhaube 48k+/128k	14,00 DM
Tastaturfolie 48k	20,00 DM
Tastaturfolie Spectrum +/128k, neue Qualität, altert nicht	40,00 DM
Farbband original STAR LC 10 im Doppelpack, je Stück	10,00 DM
Microdrive Cartridges (bespielt mit Original-Software)	7,00 DM
Plus 3 Kassettenkabel	14,00 DM
Spectrum +2 Lightpen	69,00 DM
Spectrum +3 Lightpen	52,50 DM
Silberpapier für ZX Printer	14,00 DM
Phaser-Pistole mit Software (Tape oder +3)	37,50 DM
+3 Laufwerksriemen	2,00 DM
Wafadrive Cartridges 16K=12,50 DM, 32K=14,50 DM, 64K	15,00 DM

Gebraucht:

Sinclair ZX Spectrum 128k, komplett mit allen Kabeln	280,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2, komplett mit allen Kabeln	184,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2A, komplett mit allen Kabeln	160,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +3, eingeb. 3" Laufwerk, komplett mit allen Kabeln	195,00 DM
Sinclair Spectrum 48k komplett (Gummi), komplett mit allen Kabeln + Einführungssoft.	125,00 DM
Sinclair Spectrum 48k + komplett, komplett mit allen Kabeln + Einführungssoftware	125,00 DM
+3 Laufwerk (geprüft)	143,50 DM
nterface I	120,00 DM
Opus Discovery Diskinterface mit 1 x 720k Drive	230,00 DM
Joystickinterface 1-Port 5,00 DM 2-Port	20,00 DM
Joystick (diverse Auswahl)	5,00 DM
Sinclair SJS-Joystick (+2/+3)	10,00 DM

Dazu noch jede Menge Softwareangebote und Bücher. Fordern Sie unsere Liste an.
Preise zuzüglich Porto. Angebot solange Vorrat reicht.

Bestellungen an:SINTECH, Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt, Tel./Fax: 0711/775033
email: sintech@online.de http://www.sintech.onlinehome.de